PlayStation

PAL

FINAL FANTASY® VII

SONY

COMPUTER

SQUARESOFT®

PlayStation™

Zalecenia dla bezpieczeństwa

• Ta płyta zawiera oprogramowanie dla domowej konsoli do gier video PlayStation. Nigdy nie używać tej płyty w innych urządzeniach, gdyż może to spowodować jej uszkodzenie. • Ta płyta jest zgodna ze specyfikacją konsoli PlayStation na rynek europejski. Nie można jej używać w innych wersjach konsoli PlayStation. • Aby prawidłowo posługiwać się konsolą, należy uważnie przeczytać jej instrukcję obsługi. • Płytę należy wkładać do konsoli PlayStation opisem do góry. • Nie dotykać powierzchni płyty. Trzymać ją za krawędzie. • Utrzymywać płytę w czystości i chronić ją przez porysowaniem. Jeśli jej powierzchnia zabrudzi się, delikatnie przetrzeć ją miękką szmatką. • Nie zostawiać płyty w pobliżu źródeł ciepła, w bezpośrednim oświetleniu słonecznym lub w miejscach nadmiernie wilgotnych. • Nigdy nie próbować używać płyty pękniętej, wygiętej, ani klejonej, ponieważ może to powodować błędy w pracy.

Ostrzeżenie dotyczące zdrowia

Dla własnego zdrowia, co godzinę grania zrobić około 15 minut przerwy. Unikać grania w przypadku zmęczenia lub niewyspania. Zawsze grać w jasno oświetlonym pomieszczeniu, w największej możliwej odległości od ekranu. U pewnych osób może wystąpić atak padaczki wskutek oglądania w świetle dziennym migających świateł lub wzorów. U osób tych atak może wystąpić podczas oglądania telewizji lub grania w grę video. Padaczką są zagrożeni nawet gracze, u których nigdy podobne objawy wcześniej nie występowały. Osoby chore na padaczkę powinny przed graniem porozumieć się z lekarzem. Również w razie wystąpienia podczas gry następujących objawów należy bezzwłocznie skontaktować się z lekarzem: zawroty głowy, zaburzenia widzenia, drżenie mięśni, inne niekontrolowane ruchy, utrata kontaktu z otoczeniem, zaburzenia psychiczne i / lub drgawki.

Final Fantasy® VII © 1997 Square Co. Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Final Fantasy i Squaresoft są zastrzeżonymi znakami towarowymi Square Co. Ltd. TYLKO DO UŻYTKU DOMOWEGO. Kopiowanie, dokonywanie adaptacji, wynajem, wypożyczanie, odsprzedawanie, używanie w pasażach handlowych, pobieranie opłat za użytkowanie, nadawanie, transmisja kablowa, publiczne odtwarzanie, dystrybucja lub wykorzystywanie fragmentów tego wyrobu lub słownej pracy chronionej znakiem towarowym lub prawami autorskimi, stanowiącej część tego wyrobu bez zezwolenia jest zabronione. Wydawca: Sony Computer Entertainment Europe. Opracowanie: Square Co. Ltd.

1 Player | Memory Card 1 block

SCES-00867

WALKA O OKREŚLENIE PRZYSZŁOŚCI PLANETY...

FINAL FANTASY VII

W MIDGAR, mieście kontrolowanym przez wielki konglomerat Shinra Inc., rebelianci z grupy AVALANCHE wysadzili Reaktor Mako 1. Grupa AVALANCHE powstała w sekrecie w celu zwalczania konglomeratu Shinra Inc. Organizacja ta zużywa energię Mako, niszcząc bogactwa naturalne planety. Cloud, były członek elitarnej jednostki militarnej Shinra o nazwie SOLDIER, należał do osób zaangażowanych w wysadzenie Reaktora Mako. Czy Cloud i AVALANCHE uchronią planetę przed potężnym, groźnym wrogiem, konglomeratem Shinra Inc.?

CZYNNOŚCI WSTĘPNE

Przygotuj konsolę PlayStation™ i włóż płytę FINAL FANTASY® VII, jak to opisano w instrukcji obsługi konsoli. Po włączeniu zasilania nie należy przyłączać ani odłączać urządzeń peryferyjnych i kart pamięci. Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że karta pamięci zawiera dostateczną liczbę wolnych bloków.

Kiedy rozpocznie się wyświetlanie pokazu i informacji o autorach, naciśnij przycisk O, aby przejść do głównego menu, które zawiera dwa warianty: NEW GAME (nowa gra) i CONTINUE (kontynuacja). Przyciskiem kierunkowym „w górę" lub „w dół" przemieść kursor na wariant NEW GAME, po czym naciśnij przycisk O, aby rozpocząć nową grę.

KONTYNUACJA OD ZAPISANEGO STANU GRY

Włóż płytę z poprzedniego etapu gry oraz kartę pamięci z zapisanymi danymi, po czym włącz konsolę do gier PlayStation™. Przejdź do głównego menu i wybierz wariant CONTINUE. Wskaż szczelinę karty pamięci, w której jest zainstalowana karta (SLOT 1 lub SLOT 2), po czym naciśnij przycisk O. Na ekranie FILE SELECT wskaż zbiór ze stanem gry, od którego chcesz wznowić grę.

WYMIENIANIE PŁYT

Czasami w czasie gry FINAL FANTASY® VII pojawi się ekran z komunikatem „Please Insert disc 2 lub 3", a także obrazek. Nie wyłączając konsoli, otwórz pokrywę napędu płyty, włóż wskazaną płytę, po czym zamknij pokrywę napędu. Wyświetlany obrazek zmienia się losowo przy każdym pojawieniu się komunikatu.

POSTACIE

W czasie gry napotkasz różne postacie. Jednakże nie zawsze zdołasz się z nimi zaprzyjaźnić. Zależy to od sposobu, w jaki grasz.

Oto główne postacie, które biorą udział w grze:

CLOUD STRIFE

ZAJĘCIE	Najemnik (były członek SOLDIER)
WIEK	21
BROŃ	Miecz
WZROST	173 cm
DATA URODZENIA	19 sierpnia
MIEJSCE URODZENIA	Nibelheim

Główna postać w grze FINAL FANTASY® VII. Początkowo był członkiem oddziału SOLDIER, obecnie jest najemnikiem, który przyjmie każde zlecenie. Po wynajęciu przez AVALANCHE stopniowo angażował się w totalną wojnę o przyszłość planety. Jego niezwykły miecz jest w stanie przeciąć niemal wszystko.

AERIS GAINSBOROUGH

ZAJĘCIE	Kwiaciarka
WIEK	22
BROŃ	Pręt
WZROST	163 cm
DATA URODZENIA	7 lutego
MIEJSCE URODZENIA	Nieznane

Młoda, piękna i nieco tajemnicza Aeris poznała Clouda w czasie sprzedawania kwiatów na ulicach Midgar. Wkrótce potem zdecydowała się do niego przyłączyć. Jej niezwykłe zdolności pozwalają jej na wykorzystywanie czarów, ale ona sama wydaje się bardziej zainteresowana pogłębianiem trójkąta miłosnego między nią, Cloudem i Tifą.

TIFA LOCKHEART

ZAJĘCIE	Hostessa w barze (członkini AVALANCHE)
WIEK	20
BROŃ	Rękawica
WZROST	167 cm
DATA URODZENIA	3 maja
MIEJSCE URODZENIA	Nibelheim

Inteligentna optymistka. Tifa zawsze dodaje otuchy wątpiącym. Ale nie daj się zwieść jej spojrzeniom, jej pięści potrafią siać popłoch w szeregach niemal każdego wroga. Jest ona jednym z najważniejszych członków AVALANCHE. Cloud jest jej przyjacielem z dzieciństwa i Tifa darzy go silnymi uczuciami, choć nigdy się do tego nie przyzna.

BARRETT WALLACE

ZAJĘCIE	Przywódca AVALANCHE
WIEK	35
BROŃ	Ramię-karabin
WZROST	197 cm
DATA URODZENIA	15 grudnia
MIEJSCE URODZENIA	Miasteczko Corel

Przywódca poziemnego ruchu oporu AVALANCHE. Barrett walczy przeciw wielkiemu konglomeratowi Shinra Inc., który zmonopolizował energię Mako. Konglomerat Shinra Inc. zbudował specjalne reaktory, które służą do wysysania tej energii z planety. W kłopotach pomaga Barrettowi jego ogromna siła oraz ramię-karabin. Jego żona zginęła kilka lat temu w wypadku. Od tej pory mieszka ze swą córką Marlene.

RED XIII

ZAJĘCIE	Bestia
WIEK	45
BROŃ	Fryzura
WZROST	120 cm
DATA URODZENIA	Nieznana
MIEJSCE URODZENIA	Cosmo Canyon

Jak sugeruje jego imię, jest to zwierzę o ognistoczerwonym futrze. Ale pod tą przykrywką wściekłości kryje się inteligencja znacznie przewyższająca ludzką. Jego ostre pazury i kły sprawdzają się w walce bezpośredniej. Poza tym niewiele o nim wiadomo. Nie jest nawet pewne, czy Red XIII to prawdziwe imię. Wielka niewiadoma.

CID HIGHWIND

ZAJĘCIE	Pilot
WIEK	32
BROŃ	Dzida
WZROST	178 cm
DATA URODZENIA	22 lutego
MIEJSCE URODZENIA	Nieznane

Cid jest mądrze mówiącym, serdecznym, doświadczonym pilotem, który nie zapomniał o swoich marzeniach. W powietrzu ani na morzu nie ma lepszego pilota niż on. Wierzy, że któregoś dnia poleci na krańce wszechświata. Dysponując tylko swą ręcznie wykonaną włócznią oraz wiedzą o maszynach, rzuca się do każdej walki, bez względu na ryzyko.

SEPHIROTH

ZAJĘCIE	Najlepszy oficer jednostki SOLDIER
WIEK	Nieznany
BROŃ	Długi miecz
WZROST	185 cm
DATA URODZENIA	Nieznana
MIEJSCE URODZENIA	Nieznane

Pomimo doborowego składu jednostki SOLDIER, Sephiroth wyróżnia się w niej jako najlepszy żołnierz. Jego przeszłość jest zamknięta w tajnych aktach przechowywanych przez Shinra Inc. Wielki miecz, którym tylko on potrafi się posługiwać, ma niezwykłą siłę niszczenia. Mówi się, że Sephiroth zaginął w bitwie wiele lat temu i obecnie brak o nim informacji.

YUFFIE KISARAGI

ZAJĘCIE	Łowca materii, Ninja
WIEK	16
BROŃ	Nóż, bumerang, origami (do rzucania)
WZROST	160 cm
DATA URODZENIA	20 listopada
MIEJSCE URODZENIA	Wutai

Chociaż patrząc na nią trudno się tego domyślić, Yuffie pochodzi z długiej linii Ninja. Wkręciła się do grupy, aby zdobyć „pewną rzecz". Jest chytra, arogancka i „w pewnym sensie" samolubna. Ale z powodu jej super shurikena i specjalnych umiejętności, każdy chce latać z nią w parze.

CAIT SITH

ZAJĘCIE	Zabawkozaurus
WIEK	Nieznany
BROŃ	Megafon
WZROST	100 cm
DATA URODZENIA	Nieznana
MIEJSCE URODZENIA	Nieznane

Cait Sith jeździ na grzbiecie olbrzymiego, tłustego Moga, którego magicznymi sposobami przywrócił do życia. Trzymając w ręce megafon, zawsze wykrzykuje rozkazy i wykonuje zwariowane ataki. Kiedy powiedzie mu się atak jednorękim bandytą, wróg wygląda niczym przewrócone pudełko po zabawkach. Jego hobby to przepowiadanie przyszłości.

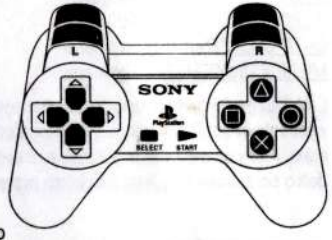
VINCENT VALENTINE

ZAJĘCIE	Bezrobotny
WIEK	27
BROŃ	Pistolet
WZROST	184 cm
DATA URODZENIA	13 października
MIEJSCE URODZENIA	Nieznane

Mistyczny człowiek, surowy i prawy, a równocześnie mroczny i tajemniczy. Jego wcześniejsze związki z Shinra Inc. spowodowały, że dołączył do Clouda i innych. Na pierwszy rzut oka może się wydawać słaby, ale w jego ciele drzemie ogromna siła.

STEROWANIE

Poniżej omówiono podstawowe funkcje sterowania w grze FINAL FANTASY® VII - więcej informacji podano w częściach STEROWANIE W POLU, EKRAN WALKI i EKRAN MENU.



Przycisk START

Ekran pola: Przełączanie widoków mapy na ekranie mapy świata.

Ekran menu: Nie używany

Ekran walki: Zatrzymywanie i wznawianie walki

Przycisk SELECT

Ekran pola: Wyświetlenie wskaźnika informującego o aktualnym położeniu oraz zawierającego kolorowe znaki, które oznaczają istniejące w sąsiedztwie drzwi i wyjścia. Aby ukryć wskaźniki, ponownie naciśnij przycisk SELECT. Funkcja ta może nie działać we wszystkich strefach.

Ekran menu: Nie używany

Ekran walki: Wyświetlenie okna pomocy

Przyciski kierunkowe

Ekran pola: Przemieszczanie postaci na ekranie pola lub na ekranie mapy świata. Wybieranie komunikatów. Wybieranie broni, przedmiotów itp. w sklepach

Ekran menu: Wskazywanie poleceń kursorem

Ekran walki: Wskazywanie poleceń kursorem

Przycisk L1

Ekran pola: Powoduje skręt w lewo poruszającej się postaci. Przytrzymany, powoduje, że postać stale skręca w lewo. Kiedy postać porusza się na ekranie mapy świata, powoduje jej skręt w lewo. Kiedy postać jest nieruchoma na mapie świata, obracając ją w lewo można się rozejrzeć po otoczeniu.

Ekran menu: Wybieranie postaci w kolejności, w jakiej są one uszeregowane w partii. Przemieszczanie wskaźnika podczas wybierania przedmiotów i czarów.

Ekran walki: Przytrzymany razem z przyciskiem R1, umożliwia ucieczkę z walki.

Przycisk L2

Ekran pola: Zmiana trybu wyświetlania mapy świata

Ekran menu: Nie używany

Ekran walki: Nie używany

Przycisk R1

Ekran pola: Powoduje skręt w prawo poruszającej się postaci. Przytrzymany, powoduje, że postać stale skręca w prawo. Kiedy postać porusza się na ekranie mapy świata, powoduje jej skręt w prawo. Kiedy postać jest nieruchoma na mapie świata, obracając ją w prawo można się rozejrzeć po otoczeniu.

Ekran menu: Wybieranie postaci w kolejności, w jakiej są one uszeregowane w partii. Przemieszczanie wskaźnika podczas wybierania przedmiotów i czarów.

Ekran walki: Przytrzymany razem z przyciskiem L1, umożliwia ucieczkę z walki. Przełączanie pomiędzy celami zbiorowymi i pojedynczymi.

Przycisk R2

Ekran pola: Zmiana trybu wyświetlania mapy świata

Ekran menu: Nie używany

Ekran walki: Włączanie i wyłączanie celownika

Przycisk ○

Ekran pola: Mówienie do innych postaci
Zbieranie przedmiotów lub badanie skrzyń ze skarbami
Naciśnięty przed drabiną, umożliwia postaci wchodzenie lub schodzenie.
Potwierdzanie wyboru broni, przedmiotów itp. do sprzedania i kupienia w sklepie
Uaktywnianie wyłączników różnych urządzeń (np. wind)

Ekran menu: Potwierdzenie wyboru polecenia

Ekran walki: Potwierdzenie wyboru polecenia

Przycisk △

Ekran pola: Wyświetlenie ekranu menu

Ekran menu: Usunięcie z broni kulek Materia

Ekran walki: Wybieranie innych postaci

Przycisk □

Ekran pola: Nie używany

Ekran menu: Wybieranie na przemian menu Materia i menu EQUIP

Ekran walki: Przytrzymany, zamyka okno poleceń (Command) i powoduje wyświetlenie wskaźników bariery (BARRIER) i bariery magicznej (MBARRIER)

Przycisk ×

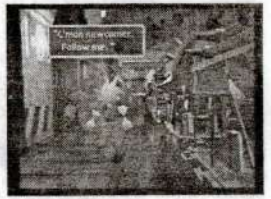
Ekran pola: Rozpoczęcie biegu przez poruszającą się w polu postać
Anulowanie wyboru broni, przedmiotów itp. do sprzedania i kupienia w sklepach

Ekran menu: Zamknięcie ekranu menu
Rezygnacja z wyboru wskazanego polecenia

Ekran walki: Rezygnacja z wyboru wskazanego polecenia

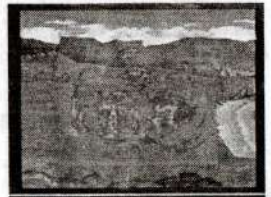
UWAGA: Początkowy stan gry można przywrócić, przytrzymując równocześnie wciśnięte następujące przyciski: L1+L2+R1+R2+SELECT+START.

STEROWANIE W POLU



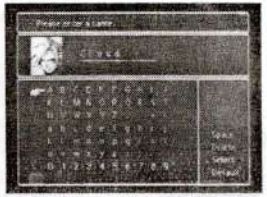
W grze FINAL FANTASY® VII, po raz pierwszy w historii serii Final Fantasy, pole występuje w postaci trójwymiarowej. Ponieważ możesz badać ten niezwykły świat we wszystkich kierunkach, czujesz się tak, jak przy chodzeniu po rzeczywistym świecie. Dynamiczny montaż i zróżnicowane ujęcia kamery dostarczają wrażeń kinowych. Kiedy znajdziesz się w polu, możesz wprowadzać nazwy, rozmawiać z różnymi postaciami z miast oraz grać w Gry Zdarzeniowe.

OGLĄDANIE MAPY ŚWIATA



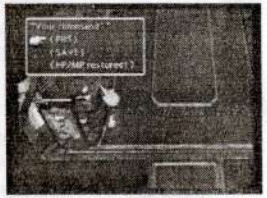
W miarę rozwoju sytuacji w grze, napotkasz ekran mapy świata, podobny do pokazanego obok. W prawym dolnym rogu ekranu jest wyświetlana pomniejszona mapa świata. Na tej mapie szeroki promień żółtego światła wskazuje kierunek, w którym zwrócona jest twoja postać, oraz pole widzenia postaci. Czerwona kropka oznacza punkt,w którym postać się aktualnie znajduje. Rozrzucone po mapie punkty oznaczają miasta i wsie. Jeśli naciśniesz przycisk START, gdy jest widoczna zmniejszona mapa świata, mapa pojawi się w powiększeniu. Po ponownym naciśnięciu przycisku START mapa świata zniknie z ekranu. Aby wyświetlić zmniejszoną mapę świata, jeszcze raz naciśnij przycisk START.

WPROWADZANIE IMION



Napotykając każdą postać, można samodzielnie nadać jej imię, wykorzystując do dziewięciu znaków. Chcąc zachować standardowe imię, naciśnij przycisk START, aby przemieścić kursor na wariant SELECT, po czym naciśnij przycisk O. Aby zmienić imię postaci, wskazuj litery przyciskami kierunkowymi, dodawaj spacje, wybierając z menu z boku wariant SPACE, i wprowadzaj każdą literę przyciskiem O. Po wprowadzeniu imienia wskaż wariant SELECT. Jeśli chcesz przywrócić standardowe imię, wskaż wariant DEFAULT. Aby usunąć literę, z bocznego menu wybierz wariant DELETE.

WYBIERANIE KOMUNIKATÓW



Czasami, rozmawiając z innymi postaciami, można wybrać odpowiedź lub reakcję. Przyciskiem kierunkowym „w górę" lub „w dół" wskaż żądaną odpowiedź lub reakcję, po czym naciśnij przycisk O.

SKLEPY, GOSPODY ITP.

W świecie gry znajdują się różne sklepy, gospody itp., gdzie można kupić rzeczy potrzebne do odpoczynku i do przeżycia następnych przygód. Dodatkową broń i przedmioty można sprzedać w dowolnym sklepie, z wyjątkiem gospody. Poniżej omówiono niektóre z tych instytucji.

GOSPODY

Jeśli pozostaniesz w gospodzie jedną noc, wskaźniki HP i MP wszystkich członków partii zostaną całkowicie odtworzone. Zmieniony też zostanie stan nienormalności, zaistniały w czasie walk. Koszt zależy od gospody.

SKLEP Z BRONIĄ

Jest w nim dostępna broń dla twoich postaci. **UWAGA:** Nie wszystkie sklepy sprzedadzą broń każdej postaci.

SKLEP Z PRZEDMIOTAMI

Oferują przedmioty służące do różnych celów, na przykład odzyskiwania zdrowia i atakowania.

SKLEP Z AKCESORIAMI

Można w nim kupić różne akcesoria. Ich użycie umożliwia uzyskanie specjalnych efektów.

SKLEP Z KULKAMI *MATERIA*

Materia są to magiczne kulki, o pozytywnym oddziaływaniu na broń. Zakupów kulek *Materia* dokonuje się tak samo, jak towarów w innych sklepach. Jedyna różnica polega na tym, że nie można ich kupować hurtem, tak jak przedmiotów i broni.

SALA POCZĄTKUJĄCYCH

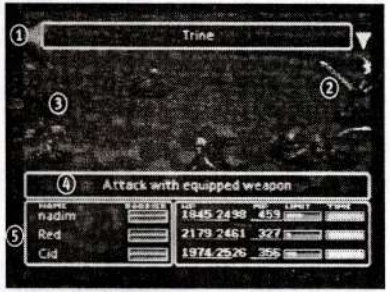
Znajduje się nad sklepem z bronią, w slumsach sektora 7, w pobliżu kwatery głównej AVALANCHE. Nie jest to sklep, ale gdy porozmawiasz z osobami w sali (i posłuchasz Clouda), dowiesz się wielu cennych rzeczy o grze.

GRY ZDARZENIOWE

Niektóre zdarzenia, mające miejsce w czasie twoich przygód, wymagają użycia innych funkcji sterownika. Może na przykład wystąpić zdarzenie, w którym musisz rzucać baryłkami w znajdujących się niżej wrogów. W innych zdarzeniach musisz walczyć, polegając na swym zapasie sił. W komunikatach i na ekranach mogą być ukryte wskazówki; szu-

kaj ich uważnie przed początkiem zdarzenia. W pewnych przypadkach na ukończenie zdarzenia otrzymujesz określony limit czasowy.

EKRAN WALKI



Typowy ekran walki wygląda następująco:

1. Tu w czasie walki pojawiają się komunikaty.

2. Figurki członków partii. Znak nad głową postaci oznacza, że możesz jej wydawać polecenia.

3. Figurki wrogich postaci.

4. Naciśnij przycisk SELECT, aby w czasie walki wyświetlić ekran pomocy. Wyświetlane są na nim opisy wybranych poleceń, nazwy potworów itd.

5. Imiona członków partii oraz wskaźniki bariery (Barrier) i bariery magicznej (MBARRIER). Jeśli wskaźnik jest zasłonięty przez okno poleceń (Command), można go wyświetlić, naciskając przycisk □. Na początku walki wskaźniki Barrier i MBARRIER są puste, ale po zastosowaniu kulek Materia o nazwie Barrier, można rzucić zaklęcie, które o połowę obniża doznawane uszkodzenia. Górny wskaźnik Barrier i dolny wskaźnik MBARRIER można uzupełnić rzuconym zaklęciem tylko raz. Efekt obronny będzie trwał dotąd, aż oba wskaźniki staną się puste. Wskaźnik Barrier stanowi ochronę przed fizycznymi atakami przeciwnika, a MBARRIER — przed atakami czarami. Zastosowanie bariery magicznej jest zalecane w walce z wrogami na stanowiskach kierowniczych.

Podczas walki można korzystać z poleceń. Zależnie od stosowanych kulek Materia, dostępne są różne polecenia.

Podczas walki nad twoimi postaciami i wrogami pojawiają się liczby. Białe liczby oznaczają uszkodzenia, a liczby zielone — odtworzone poziomy HP i MP.

Okienko stanu informuje o aktualnym stanie członków partii. Od lewej strony wyświetlane są: pozostały poziom HP, maksymalny poziom HP (lub aktualny stan), pozostały poziom MP oraz wskaźnik limitu / wskaźnik czas.

Poniżej poziomów HP i MP każdej postaci znajdują się wskaźniki, które pozwalają na natychmiastową ocenę równowagi między poziomami HP i MP. Wskaźniki te mają kolor zielony, gdy są pełne, i stopniowo zmieniają się na czerwone w miarę wyczerpywania się.

FORMACJE W CZASIE WALKI

Oprócz normalnej formacji, wrogowie mogą też występować w podanych poniżej formacjach. Obrażenia twoich postaci i przeciwników będą dwukrotnie większe, jeśli zostaną oni zaatakowani, stojąc tyłem do atakującego.

UPRZEDZENIE ATAKU

Umożliwiają wydanie poleceń przed atakiem wroga. Ta formacja nadaje przewagę twoim postaciom.

ATAK Z TYŁU

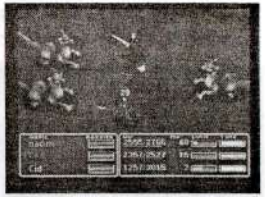
Atak od tyłu — powoduje zamianę funkcji obrony przodu i tyłu. Atak ten zawsze zostanie uprzedzony przez przeciwników. Ta okoliczność jest bardzo niekorzystna dla twoich postaci.

ATAK Z BOKU

Wrogowie znajdują się między twoimi postaciami, co pozwala na ich atakowanie z boku. Pomimo że nie jest możliwa zmiana formacji twoich postaci poleceniem CHANGE, ta formacja daje przewagę twoim postaciom.

ATAK Z OBU STRON

Twoje postacie zostają z obu stron zaatakowane przez wrogów. Wrogowie zawsze będą atakowali jako pierwsi i nie dadzą ci możliwości ucieczki. Nie można też zaatakować wszystkich wrogów jednym magicznym zaklęciem ani zmienić formacji poleceniem CHANGE. Ta formacja stawia twoje postacie w bardzo niekorzystnej sytuacji.



ATB (CZAS AKTYWNEJ WALKI)

1. W walkach w grze FINAL FANTASY® VII działa system ATB (czasu aktywnej walki). Postać, której wskaźnik czasu wypełni się jako pierwszy, zyskuje pierwszeństwo otrzymywania poleceń, bez względu na to, czy jest sprzymierzeńcem, czy przeciwnikiem. Wybieraj polecenia, aby najskuteczniej atakować przeciwnika lub się przed nim bronić.

POLECENIA W CZASIE WALKI

2. Podane niżej polecenia, widoczne w oknie poleceń, zmieniają się w zależności od stanu gry oraz od postaci występujących w partii.

ATTACK (atak)

Do atakowania służy odpowiednio wyposażona broń. Na cele można też wybierać sprzymierzeńców. To samo dotyczy polecenia MAGIC.

LIMIT (granica)

Przy każdym ataku wroga rośnie wskaźnik LIMIT. Kiedy osiągnie on wskazanie maksymalne, zaczyna migać, sygnalizując stan przekroczenia granicy. Polecenie ATTACK zmienia się wówczas na LIMIT. Po wybraniu polecenia LIMIT postać może wykonać swój specjalny atak, zwany PRZEKROCZENIEM GRANICY. Jeśli walka skończy się bez wykorzystania tego ataku, można go użyć w następnej walce. W tym przypadku polecenie ATTACK będzie zastąpione poleceniem LIMIT. Im większych obrażeń doznaje postać od przeciwnika, tym szybciej zwiększa się wskazanie.

MAGIC (czary)

Po wyposażeniu broni w kulki *Materia* czarów, w oknie poleceń pojawia się i staje się dostępne polecenie MAGIC. Wybierz czary i postać, na którą chcesz je rzucić. Na przykład, jeśli używasz czaru ATTACK (ataku), wskaż przeciwnika, który ma być zaatakowany, a korzystając z czaru leczniczego, wskaż jednego ze sprzymierzeńców. Liczba zużywanych punktów MP jest taka sama bez względu na to, czy efekt *Materia* jest wykorzystywany na wszystkich przeciwnikach, grupie przeciwników lub jednym przeciwniku. (Czary działające na wszystkich wrogów są wyróżnione czerwoną strzałką, która pojawia się obok nazwy czaru). Jeśli czaru nie można użyć, na przykład z powodu zbyt małej liczby punktów MP, jego nazwa będzie miała szary kolor.

ITEMS (przedmioty)

W czasie walk można używać przedmiotów, które wpływają na ataki i zdrowienie. Wskaż przedmiot i zdecyduj, kto ma go użyć lub przeciw komu na on zostać użyty. W przypadku przedmiotu do atakowania, wskaż wroga. Jeśli przedmiot służy do leczenia, wybierz jednego ze sprzymierzeńców.

CHANGE (zmiana)

To polecenie pojawi się po naciśnięciu przycisku kierunkowego „w lewo" przy lewej krawędzi okna poleceń w walce. Umożliwia ono przesunięcie postaci z linii frontu walki na tyły. Postacie na tyłach będą doznawały mniejszych zniszczeń ze strony przeciwnika, ale ich ataki nie będą tak skuteczne. Po przemieszczeniu postaci na front sytuacja odwróci się. Zmiana ta nie zostanie przeniesiona do dalszych walk.

DEFEND (obrona)

To polecenie pojawi się po naciśnięciu przycisku kierunkowego „w prawo" przy prawej krawędzi okna poleceń w walce. Po jego użyciu postacie będą doznawały o połowę mniejszych obrażeń, do czasu wypełnienia się wskaźnika TIME.

ESCAPE (ucieczka)

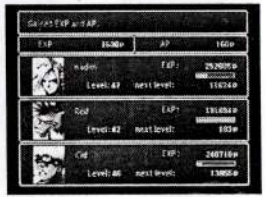
Jeśli równocześnie przytrzymasz wciśnięte przyciski L1 i R1, może ci się udać uciec z walki. Zależnie od wroga i formacji w walce, ucieczka może nie być zawsze możliwa.

INNE POLECENIA

W miarę postępów w grze zdobędziesz dużo kulek *Materia*. Wśród nich będą kulki, które pozwolą na korzystanie w czasie walki z dodatkowych poleceń. Jako przykłady można podać polecenia SUMMON, SENSE i ENEMY SKILLS. Mogą z nich korzystać tylko postacie wyposażone w odpowiednie kulki *Materia*.

KONIEC WALKI

Walka kończy się zniszczeniem wszystkich wrogów lub ucieczką wszystkich wrogów lub twoich postaci. W przypadku zwycięstwa, możesz otrzymać punkty GIL, przedmioty, punkty za doświadczenie (EXP) lub punkty zdolności (AP), które wpływają na przyrost kulek *Materia*. Poszczególne wartości zależą od typu i liczby zniszczonych przeciwników.



KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli wszyscy członkowie partii zostaną śmiertelnie ranni lub zamienieni w kamienie. Na końcu gry pojawi się ekran, który umożliwia wybór szczeliny karty pamięci. Jeśli wcześniej zostały zapisane dane, można wybrać odpowiedni zbiór z danymi. Jednakże dane przyjmują stan sprzed pojawienia się ekranu końca gry (dotyczy to również punktów GIL, EXP oraz zebranych rzeczy).

ZMIANY STANU

Stan zaatakowanej postaci może się zmienić na nienormalny, jak to opisano niżej. W wielu przypadkach nienormalny stan można usunąć w czasie walki, wykorzystując czary, np. HEAL, lub przedmioty, np. HYPER. Nienormalny stan zaniknie też na końcu walki. Stany ANEMIC, DISABLED, FURY lub SADNESS można wyleczyć tylko odpowiednimi czarami lub przedmiotami. Lekarstwem na nienormalny stan jest również pobyt postaci w gospodzie lub namiocie. Oprócz stanów wymienionych pod spodem, w czasie walki mogą też występować inne stany.

STAN	OBJAWY	LEKARSTWO
SLEEP	Nie można wprowadzać poleceń dotąd, aż postać obudzi się.	Czary HEAL lub atak przyjaciela lub wroga na śpiącą postać
POISON	W czasie walki stopniowo maleje wskaźnik HP.	Przedmiot ANTIDOTE lub czar HEAL
FURY	Podwaja doznawane obrażenia i przyspiesza wzrost wskaźnika Limit. Zmniejsza się współczynnik trafień przeciwnika.	Przedmiot TRANQUILIZER
SADNESS	Zwiększa doznawane obrażenia i spowalnia wzrost wskaźnika Limit.	Przedmiot HYPER
PETRIFY	Postać zmienia się w kamień i nie można wprowadzać poleceń. Jeśli wszystkie postacie staną się kamieniami, partia jest zniszczona.	Czar HEAL

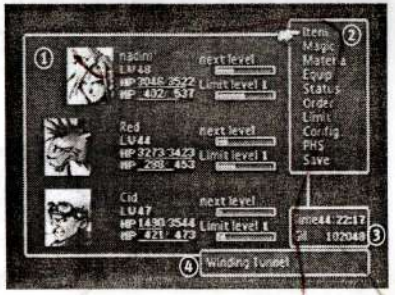
STAN	OBJAWY	LEKARSTWO
CONFUSION	Postać dostaje pomieszania zmysłów i atakuje sprzymierzeńców i wrogów.	Czar HEAL, lub atak wroga albo sprzymierzeńca na porażoną postać
SILENCE	Postać traci zdolność do rzucania czarów.	Przedmiot ECHO SCREEN lub czar HEAL
PARALYZED	Postać zostaje sparaliżowana i nie można wprowadzać poleceń.	Czar HEAL
DARKNESS	Następuje pogorszenie wzroku postaci, przez co zmniejsza się liczba trafień wroga.	Przedmiot EYE DROP lub czar HEAL
FROG	Postać zmienia się w żabę i maleją jej możliwości w ataku i obronie. Nie można użyć czaru innego niż TRANSFORM.	Przedmiot MAIDEN'S KISS Czar TRANSFORM
SMALL	Postać zmniejsza się i maleją jej zdolności do obrony i ataku.	Przedmiot CORNUCOPIA Czar TRANSFORM
CRITICAL	Poziom HP na niebezpiecznie niskim poziomie.	Przedmioty z grupy POTION Czary z grupy RESTORE
DEATH	Poziom HP spada do zera i postać nie jest w stanie nic zrobić. Jeśli wszystkie postacie wpadną w ten stan, partia jest rozbita.	Przedmiot PHOENIX DOWN Czar REVIVE

STAN	OBJAWY	LEKARSTWO
DEATH SENTENCE	Rozpoczyna się odliczanie, a przy wskazaniu 0 postać wypada z gry.	Trzeba zakończyć walkę, zanim licznik spadnie do zera.
BERSERK	Nie można wprowadzać poleceń, a postacie nieustannie atakują wroga.	Czar HEAL

EKRANY MENU

JAK WYŚWIETLAĆ EKRANY MENU

Aby z ekranu pola przejść na ekran menu, naciśnij przycisk △. Ekrany menu zawierają następujące informacje.



1. Aktualny stan każdego członka partii. Od lewej: wygląd postaci (twarz), imię (np. Cloud), poziom (np. LV1), aktualny / maksymalny poziom HP oraz aktualny / maksymalny poziom MP. Dwa wskaźniki po prawej stronie pokazują, jak daleko jest do następnego poziomu (NEXT LEVEL) oraz do osiągnięcia poziomu granicznego (LIMIT LEVEL), którego osiągnięcie pozwoli na wykonanie kolejnego ataku PRZEKROCZENIE GRANICY.

2. Dostępne polecenia. Niektórych poleceń, takich jak PHS lub SAVE, można używać tylko w pewnych miejscach. Z kolei poleceń PHS i Materia można używać dopiero po zebraniu przedmiotów PHS i Materia.

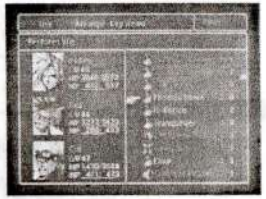
3. Łączny czas trwania gry i suma punktów GIL partii.

4. Położenie partii (np. MIDGAR AREA).

POLECENIA NA EKRANIE MENU

Ekran menu zawiera dziesięć poleceń; omówiono je poniżej. Do wskazywania poleceń używaj przycisków kierunkowych „w górę" i „w dół". Potwierdzaj wybór polecenia, naciskając przycisk O.

ITEMS (przedmioty)



To polecenie umożliwia wykorzystanie przedmiotów, głównie służących do odzyskiwania sił i leczenia, takich jak POTION czy PHOENIX DOWN. Po wybraniu tego polecenia pojawi się ekran pokazany po prawej stronie. Jeśli chcesz użyć polecenia innego niż USE, naciśnij przycisk X i wskaż odpowiednie polecenie.

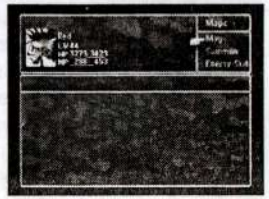
USE (użyj)
Wybierz to polecenie, aby użyć posiadanego przedmiotu. Po wskazaniu przedmiotu wskaż postać, w odniesieniu do której przedmiot ma być użyty. Przedmioty, których nie można użyć, są oznaczone na szaro. Do przeglądania listy przedmiotów używaj przycisków L1 i R1.

ARRANGE (uporządkuj)
Wybierz to polecenie, aby uporządkować przedmioty. Można przy tym stosować następujące kryteria:

CUSTOMISE	W odpowiadającej ci kolejności.
FIELD	Lista zawiera przedmioty, których można użyć w polu.
BATTLE	Lista zawiera przedmioty, których można użyć w walce.
THROW	Lista zawiera przedmioty, którymi można rzucać w walce.
TYPE	Porządkowanie według typów przedmiotów, takich jak broń itp.
NAME	W kolejności alfabetycznej.
MOST	Według liczby przedmiotów posiadanych przez gracza, od największej liczby.
LEAST	Według liczby przedmiotów posiadanych przez gracza, od najmniejszej liczby.

KEY ITEMS (przedmioty kluczowe)
Wyświetlenie ważnych posiadanych przedmiotów, wpływających na dalszy ciąg gry.

MAGIC (czary)



Po wyświetleniu ekranu menu można rzucić czar służący do odzyskiwania sił, leczenia lub sprawdzania (czary SUMMON i ENEMY SKILL). Po wybraniu tego polecenia pojawia się ekran pokazany po prawej stronie. Naciskając przycisk L1 lub R1 przed wybraniem jednego z trzech omówionych pod spodem poleceń, można wybierać innych członków partii, bez konieczności powrotu do ekranu menu. Dotyczy to również innych poleceń, takich jak Materia, EQUIP, STATUS i LIMIT.

MAGIC (czary)
Wybierz to polecenie, aby użyć czaru. Po wskazaniu czaru zdecyduj, na kogo ma on zostać rzucony. Zaklęcia magiczne, z których możesz korzystać, mają kolor biały, a zaklęcia niedostępne — kolor szary. Aby możliwe było rzucenie czaru, broń lub pancerz postaci muszą być wyposażone w odpowiednią kulkę Materia. Do przewijania zawartości listy w górę i w dół używaj przycisków L1 i R1.

SUMMON (wezwania)
Wyświetlenie wszystkich dostępnych czarów wzywających (potworów wzywających) oraz ich efektów. Aby możliwe było rzucenie czaru wezwania, broń lub pancerz postaci muszą być wyposażone w kulkę Summon Materia.

ENEMY SKILL (umiejętności wroga)
Wyświetlenie ataków obecnego wroga oraz ich efektów. Aby można było poznać ataki wroga, broń lub pancerz postaci muszą być wyposażone w kulkę Materia o nazwie ENEMY SKILL.

ADDED ABILITIES (dodatkowe zdolności)
W przypadku uzyskania specjalnych zdolności, związanych z kulkami Materia, na przykład ALL, są wyświetlane ich efekty.

KULKI *MATERIA*

Po włożeniu kulek Materia do szczelin w broni lub pancerzu, stają się dostępne różne zdolności. Wybierz polecenie Materia, aby zastosować kulki Materia lub zapoznać się z ich możliwościami. Aby zastosować kulkę, przemieść kursor o kształcie palca na szczelinę w broni lub pancerzu i naciśnij przycisk O. Dostępne są kulki nie używane przez inne postacie. Po wskazaniu żądanych kulek naciśnij przycisk O. Aby usunąć kulki, wskaż szczelinę, w której się one znajdują i naciśnij przycisk Δ.

1. W tym miejscu jest wyświetlana liczba szczelin dostępnych w broni i pancerzu, w które są obecnie wyposażone postacie.

2. Informacja o zdolnościach kulek Materia zainstalowanych w szczelinie.

3. Informacja o posiadanych kulkach Materia: nazwa kulki, poziom, punkty AP (zdolności), liczba punktów AP wymagana do przejścia na następny poziom, przyszłe zdolności i działanie kulek.

ABILITY LIST (lista zdolności)
Zawiera informacje o zdolnościach postaci po jej wyposażeniu w kulki Materia. Dostępne zdolności mają kolor biały. Zdolności jeszcze nie udostępnione są oznaczone na szaro.

EQUIPMENT EFFECTS (efekty wyposażenia)
Po wykorzystaniu pewnych kulek Materia, mogą się zmienić parametry STRENGTH (siła), MAGIC (czary), MAX HP (maksymalna liczba punktów HP) lub MAX MP (maksymalna liczba punktów MP). Jeśli któraś z tych wartości wzrośnie, przyrost zostanie zasygnalizowany kolorem żółtym. Spadek wartości jest oznaczany kolorem czerwonym.

AP (PUNKTY ZDOLNOŚCI)
Zebrane dotąd punkty zdolności (AP) dla kulek Materia. Punkty AP otrzymuje się za zwycięstwa w walce. Nie zmieniają one stanu kulek, które nie są wykorzystywane w broni lub w pancerzu (czyli tylko posiadanych). Jeśli liczba punktów AP przekroczy widoczną po prawej stronie wartość TO NEXT LEVEL (punkty wymagane do przejścia na następny poziom), rośnie poziom kulek Materia (zwykle do nie więcej niż 5). Zwiększa to liczbę dostępnych zdolności i siłę ich działania.

Przemieść kursor o kształcie palca na wariant Check i naciśnij przycisk O. Pojawi się lista poleceń i czarów, których postać może używać w walce dzięki zastosowaniu kulek Materia. Używając polecenia ARRANGE, można uporządkować nie wykorzystywane kulki Materia lub zaprzestać korzystania ze wszystkich używanych kulek Materia. Można się też pozbyć nadmiaru kulek.

Przemieść kursor o kształcie palca na szczelinę na kulki Materia i naciśnij przycisk O. Pojawi się lista posiadanych (nie używanych) kulek Materia oraz efektów ich użycia.

TYPY KULEK *MATERIA*

W grze występują różne typu kulek Materia. Można je podzielić na pięć grup, w zależności od związanych z nimi zdolności.

NIEZALEŻNE KULKI *MATERIA*

Mają kolor liliowy. Poprawiają stan postaci, na przykład maksymalną liczbę punktów HP i siłę.

WSPOMAGAJĄCE KULKI *MATERIA*

Mają kolor niebieski. Pełny efekt ich działania ujawnia się w połączeniu z innymi kulkami, na przykład ALL lub HP PLUS. Wyposażając w te kulki broń lub pancerz, należy instalować je w połączonych szczelinach (w dowolnej z dwóch szczelin). W drugiej szczelinie należy zainstalować kulki poleceń lub czarów. Kulki wspomagające poprawiają efekt działania kulek poleceń lub czarów.

KULKI *MATERIA* POLECEŃ

Mają kolor żółty. Zwiększają wybór poleceń, z których można korzystać w walce. Na przykład umożliwiają użycie poleceń *Steal* (kradzież) i *Throw* (rzut).

KULKI *MATERIA* CZARÓW

Mają kolor zielony. Umożliwiają rzucanie czarów atakujących lub leczniczych.

PRZYZYWAJĄCE KULKI *MATERIA*

Mają kolor czerwony. Umożliwiają rzucenie w czasie walki czaru wezwania, który służy do przywoływania potwora wezwania.

EQUIP

To polecenie umożliwia wyposażenie postaci w broń, pancerz i akcesoria. Nabyte rodzaje broni i pancerza nie są aktywne dopóty, dopóki postać nie zostanie w nie wyposażona.

WPN

Broń. Po wyposażeniu postaci w broń, zmieniają się wskaźniki ATTACK POWER (siła w ataku) i ATTACK % STATUS. (Aby zapoznać się z wartością wskaźników, wskaż aktualną broń i naciśnij przycisk O). Jeśli postać może zostać wyposażona w inne rodzaje broni, ich lista pojawia się w ramce po prawej stronie. Wskaż broń, w którą chcesz wyposażyć postać, i naciśnij przycisk O. Zmianę stanu ilustrują dwie kolumny w dolnej ramce. Wartość po lewej stronie pokazuje stan przy korzystaniu z aktualnie wybranej broni, a wartość po prawej oznacza stan po dodaniu kolejnej broni. Żółte wartości informują o poprawie parametru, a wartości czerwone — o jego pogorszeniu. Aby zrezygnować z korzystania z jakiejś broni, wskaż ją i naciśnij przycisk Δ.

ARM (pancerz)

Po wyposażeniu postaci w pancerz zmienią się wartości wskaźników DEFENSE (obrona), MAGIC DEF (obrona przed czarami), DEFENSE % i MAGIC DEF %. Wyposażenia postaci w pancerz dokonuje się tak samo, jak w broń.

MATERIA SLOTS (szczeliny na kulki Materia)

W tym miejscu jest podana liczba szczelin na kulki Materia odpowiedniej broni lub pancerza. Szczeliny połączone służą do łącznego wykorzystywania pomocniczych kulek Materia i innych typów kulek Materia. Takie połączenie zwiększa zdolności związane z kulkami.

MATERIA GROWTH (przyrost kulek Materia)

Parametr oznaczający szybkość wzrostu kulek Materia. Szybkość ta zależy od poszczególnych rodzajów broni i pancerza. Wartość NORMAL nie zmienia szybkości, a wartość DOUBLE podwaja liczbę uzyskiwanych punktów AP. Czasami kulki w ogóle nie przyrastają.

ACCESSORIES (akcesoria)

Noszenie akcesoriów może pozwalać na uzyskanie różnych efektów. Niektóre z nich zmieniają stan postaci. Wyposażanie postaci w akcesoria odbywa się tak samo jak w broń i pancerz.

STATUS

Powoduje wyświetlenie informacji o stanie postaci. Aby wyświetlić aktualne wartości parametrów, naciśnij przycisk O.

1. Aktualny stan każdego członka partii. Od lewej są wyświetlane: wygląd postaci (twarz), imię, poziom, aktualny / maksymalny poziom HP, aktualny / maksymalny poziom MP oraz suma EXP. Widoczne są też wskaźniki liczby punktów EXP, która umożliwia przejście na następny poziom, oraz poziomu, przy którym będzie możliwy atak *Przekroczenie granicy*.

2. Wartości parametrów każdego członka partii. Od góry: SIŁA, ZWINNOŚĆ, ŻYWOTNOŚĆ, CZARY, DUCH, SZCZĘŚCIE, ATAK, PROCENT ATAKÓW, OBRONA, PROCENT OBRON, ATAK CZARAMI, OBRONA PRZED CZARAMI i PROCENT OBRON PRZED CZARAMI.

3. To okienko zawiera listę dostępnych poleceń dla postaci.

4. Broń, w którą jest wyposażona postać, liczba szczelin na kulki Materia, typy (kolory) używanych kulek Materia oraz akcesoria, w które postać jest wyposażona.

ELEMENTY

(Aby wyświetlić ten ekran, naciśnij przycisk O po wyświetleniu ekranu stanu.)
Po wyposażeniu postaci w niektóry typy broni, pancerza lub akcesoriów, postać może zyskać pewne zdolności, przydatne zarówno w ataku, jak i w obronie. Po uzyskaniu przez postać możliwości korzystania z każdego z elementów, ich kolory zmieniają się na biały. Istnieje 9 elementów: FIRE (ogień), ICE (lód), LIGHTNING (pioruny), EARTH (ziemia), POISON (trucizna), GRAVITY (ciążenie), WATER (woda), WIND (wiatr) i HOLY (świętość).

ATTACK (atak)
Atakując wrogów, którzy nie są odporni na pewne elementy, można im zadać dwukrotnie większe obrażenia. Z drugiej strony, obrażenia wroga odpornego na dany element są o połowę mniejsze, a w najgorszym przypadku atak jest neutralizowany lub pochłaniany.

EFEKTY ATAKOWANIA KAŻDYM ELEMENTEM

FIRE	Efekt ognia. Skutecznie działa przeciw bestiom i wrogom lodowym.
ICE	Efekt lodu. Działa na wrogów nieodpornych na zimno i korzystających z ognia.
LIGHTNING	Efekt piorunów. Skuteczny w walce z wrogami mechanicznymi.
EARTH	Ataki z użyciem mocy ziemi. Nieprzydatne przeciw wrogom latającym.
POISON	Trucie przeciwników. Nie działa na przeciwników, którzy sami stosują truciznę.
GRAVITY	Ataki wykorzystujące siłę ciążenia.
WATER	Wezwanie na pomoc mocy wody. Działa na przeciwników używających ognia.
WIND	Wezwanie na pomoc mocy wiatru. Działa na przeciwników latających.
HOLY	Wezwanie na pomoc mocy planety.

HALF REDUCTION (zmniejszenie o połowę)
Kiedy przeciwnicy atakują postać pewnymi elementami, odniesione obrażenia ulegną zmniejszeniu o połowę.

VOID (neutralizacja)
Kiedy przeciwnicy atakują postać pewnymi elementami, nie odniesie ona obrażeń.

ABSORB (pochłanianie)
Kiedy przeciwnicy atakują postać pewnymi elementami, obrażenia zostaną pochłonięte i zmieni się poziom HP postaci.

STATUS (stan)
Niektóre rodzaje broni i pancerzy powodują u przeciwnika nienormalny stan lub chronią twoją postać przed nienormalnym stanem. Jeśli jeden z używanych przez postać typów broni lub pancerza ma takie własności, nazwy odpowiednich elementów będą wyróżnione białym kolorem.

ATTACK (atak)
Podczas atakowania wroga, oprócz powodowania normalnych obrażeń, elementy mogą też wywoływać u przeciwnika nienormalny stan (na przykład POISON lub SLEEP).

FORMATIONS

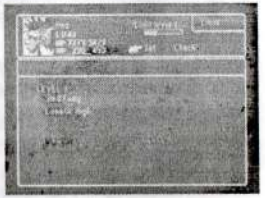
To polecenie służy do zmiany pozycji postaci lub przesunięcia ich z przedniej na tylną linię walki. Wskaż postać i wybierz miejsce, w którym ma się ona znaleźć (lub wybierz postać, z którą ma nastąpić zamiana miejscami). Aby przesunąć postać z linii frontu na tyły, kursorem o kształcie palca wskaż żądaną postać i dwukrotnie naciśnij przycisk O.

PRZÓD
Po przesunięciu postaci na przód rośnie siła ataku (ATTACK), a maleje siła obrony (DEFENSE). Nie zmieniają się siły ataku czarami i obrony przed nimi.

TYŁ
Po przemieszczeniu postaci na tył rośnie siła w obronie (DEFENSE), a spada skuteczność ataków (ATTACK). Nie zmieniają się siły ataku czarami i obrony przed nimi.

CECHY STANU NIENORMALNEGO
Jeśli wróg próbuje wywołać u postaci stan nienormalny, można uniknąć ataku odpowiednim elementem (na przykład POISON, SLEEP).

LIMIT



To polecenie umożliwia wykonywanie ataków PRZEKROCZENIE GRANICY, gdy w czasie walki twoja postać osiągnie odpowiedni stan. Można się też zapoznać ze skutkami takich ataków. Wskaźniki poziomu granicznego są wyświetlane w prawym górnym rogu. Pokazują one, kiedy ponownie będzie możliwy taki atak.

Początkowo można wykonywać tylko ataki z poziomu 1, ale po szeregu walk postacie nauczą się ataków z wyższych poziomów. Aby wybrać atak, który ma być wykonany, przemieść kursor o kształcie palca na wariant SET i naciśnij przycisk O. Następnie wybierz wariant BREAK LEVEL, wyświetlany na biało u dołu ekranu. Pojawi się pytanie, czy chcesz zmienić poziom graniczny. Aby go zmienić, wybierz wariant YES; wskaźnik granicy spadnie do zera. W przeciwnym razie wybierz wariant NO.

Aby poznać skutki ataków PRZEKROCZENIE GRANICY, przemieść kursor o kształcie palca na wariant CHECK i naciśnij przycisk O. Następnie wybierz poziom ataku, który chcesz wypróbować, oraz jego nazwę.

JEŚLI POSTAĆ JEST W STANIE *FURY* (WŚCIEKŁOŚĆ) LUB *SADNESS* (SMUTEK)
Po zmianie stanu na FURY wskaźnik granicy rośnie prędzej, a jego kolor zmienia się na czerwony. W stanie SADNESS wskaźnik granicy rośnie wolniej i ma kolor niebieski. Stany nienormalne, takie jak FURY czy SADNESS, leczy się odpowiednimi przedmiotami lub czarami.

CONFIG

To polecenie pozwala na zmianę, według własnych upodobań, ustawień gry. Do wskazywania wariantów używaj przycisków kierunkowych, a do potwierdzania wyboru — przycisku O.

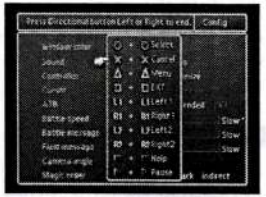
UWAGA: Nie można opuścić ekranu konfiguracji sterownika, gdy jednej funkcji jest przypisany więcej niż jeden przycisk.

WINDOW COLOR (kolor okna)
Mieszając trzy kolory, czerwony (RED), zielony (GREEN) i niebieski (BLUE), można zmienić kolory czterech rogów tła okna. Naciskaj przycisk O, aby przemieścić kursor o kształcie palca do właściwego okna. Przyciskami kierunkowymi wskaż róg ramki, który chcesz zmienić, po czym naciśnij przycisk O. Zmieniaj kolory przyciskami kierunkowymi „w lewo" i „w prawo", po czym naciśnij przycisk O. Po zakończeniu zmieniania kolorów dla wszystkich czterech rogów, ponownie naciśnij przycisk O.

SOUND (dźwięk)
Można na przemian wybierać tryb dźwięku MONO i STEREO.

CONTROLLER (sterownik)
Dla sterownika można wybrać ustawienie NORMAL lub CUSTOMIZE (ustawienia indywidualne). Aby indywidualnie skonfigurować sterownik, naciśnij przycisk O, aby wyświetlić okno, a następ-

nie przycisk START, aby dokonać zmian. Po lewej stronie przycisków w ramce pojawi się kursor o kształcie palca. Przyciskiem kierunkowym „w górę" lub „w dół" wskaż przycisk, którego funkcję chcesz zmienić. Następnie naciśnij przycisk, który chcesz przypisać do danej funkcji. Po dokonaniu zmian naciśnij przycisk kierunkowy „w lewo" lub „w prawo".



UWAGA: Opuszczenie ekranu konfiguracji sterownika nie jest możliwe, jeśli jednemu poleceniu jest przypisany więcej niż jeden przycisk.

KURSOR
Ostatnia pozycja kursora o kształcie palca pozostaje w pamięci nawet po zamknięciu okna.

ATB
Wybierając jeden z trzech wariantów, można określić sposób upływu czasu podczas walki:

ACTIVE Dla doświadczonych graczy. Czas biegnie nawet podczas wybierania poleceń, takich jak czary czy przedmioty.

RECOMMENDED Dla średnio zaawansowanych graczy. Czas zatrzymuje się podczas wyświetlania efektów ekranowych przy korzystaniu z czarów i przedmiotów.

WAIT Dla początkujących. Podczas wybierania poleceń, odnoszących się na przykład do czarów i przedmiotów, czas zatrzymuje się.

BATTLE SPEED (szybkość walki)
Umożliwia zmianę szybkości upływu czasu w walce.

BATTLE MESSAGES (komunikaty w walce)
Umożliwia zmianę szybkości wyświetlania komunikatów podczas walki.

FIELD MESSAGES (komunikaty w polu)
Umożliwia zmianę szybkości wyświetlania komunikatów na ekranie pola.

CAMERA ANGLE (kąt kamery)
Umożliwia zmianę kąta kamery w czasie walki.

AUTO
Kąt kamery (perspektywa) nieustannie się zmienia, przez co walka staje się bardziej ekscytująca i realistyczna.

FIXED
Kąt kamery jest ustalany w chwili napotkania wrogów. Cała walka jest obserwowana z jednego punktu.

MAGIC ORDER (kolejność czarów)
Wybierając czary, które mają być rzucone w czasie walki, można wybrać jedno z sześciu kryteriów (od nru 1 do nru 6) ich porządkowania w oknie.

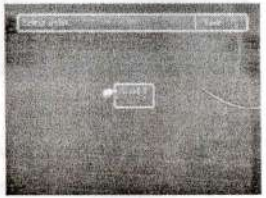
PHS

Jeśli do partii należy więcej niż trzech członków, oprócz Clouda jest konieczne wybranie dwóch spośród nich. Do tego celu jest potrzebny przedmiot o nazwie PHS (z wyjątkiem pewnych zdarzeń). Przedmiot ten stanie się dostępny w trakcie gry. Zmiany członków można dokonać tylko na ekranie mapy świata, w punktach, w których jest możliwy zapis stanu gry. Sposób dokonania zmiany opisano poniżej.

Wskaż postać, którą chcesz usunąć z partii. Przyciskami kierunkowymi przemieść na postać kursor o kształcie palca i naciśnij przycisk O. (Jeśli ponownie naciśniesz przycisk O, pojawią się szczegóły dotyczące tej postaci. Nie można natomiast uzyskać informacji o Cloudzie.)

Przemieść kursor o kształcie palca na inne postacie. Wybierz postać, którą chcesz włączyć do partii, i naciśnij przycisk O.

SAVE



Wybieraj to polecenie w punkcie zapisywania stanu gry. Powoduje ono zapis w karcie pamięci aktualnego stanu gry. Kiedy jest widoczna mapa świata, stan gry można zapisać bez względu na swoje położenie. W tym celu należy nacisnąć przycisk △ i wyświetlić ekran menu.

Aby zapisać stan gry przy wyświetlonym ekranie pola, przemieść postać do punktu zapisywania. Pojawi się okno z informacjami o sposobach zapisywania. Zamknij okno, naciskając przycisk ✕, po czym przyciskiem △ wyświetl ekran menu. Przyciskami kierunkowymi wskaż polecenie Save i naciśnij przycisk O. Wskaż szczelinę pamięci, w której jest zainstalowana karta pamięci (SLOT 1 lub SLOT 2). Nowo kupione karty pamięci wymagają sformatowania. W takim przypadku pojawi się propozycja sformatowania karty. Aby sformatować kartę, postępuj według instrukcji na ekranie.

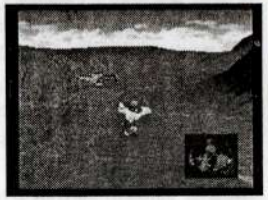
Przyciskiem kierunkowym „w górę" lub „w dół" wskaż zbiór, w którym chcesz zapisać dane, i naciśnij przycisk O. Do przewijania w górę lub w dół listy zbiorów w karcie pamięci służą przyciski L1 i R1. Pomimo że na ekranie pojawiają się tylko trzy zbiory, po naciśnięciu przycisku kierunkowego „w górę" lub „w dół" zostaną wyświetlone inne zapisane zbiory. Jedna karta pamięci może pomieścić do 15 zbiorów z danymi. Jeśli karta pamięci zawiera dane o innych grach, do wykorzystania pozostaje mniejsza liczba zbiorów.

UWAGA: Zbiory gier innych niż FINAL FANTASY® VII są wyświetlane jako EMPTY FILE.

POJAZDY I MASZYNY

W trakcie gry wiele razy nadarzy ci się okazja podróżowania wieloma środkami transportu. Korzystając z nich, możesz dotrzeć do miejsc niedostępnych pieszo. W czasie gry staną się dostępne liczne pojazdy i maszyny. Sposób posługiwania się nimi zostanie wyświetlony przy ich pierwszym użyciu.

CHOCOBO



Jeśli masz kulkę *Materia* o nazwie CHOCOBO LURE, w pewnych strefach mapy świata możesz złapać Chocobo, jeśli będziesz spacerować jego ścieżkami. Różne Chocobo potrafią się poruszać w terenie niedostępnym pieszo, na przykład po rzekach, morzach i górach.

Aby zsiąść z Chocobo, naciśnij przycisk ✕. Kiedy to zrobisz, Chocobo ucieknie. Nie możesz jechać na tym samym Chocobo więcej niż raz. Aby wsiąść na inne Chocobo, musisz je ponownie złapać. Jazda na Chocobo odbywa się tak samo, jak chodzenie, z wyjątkiem użycia przycisku ✕.

JAK ZŁAPAĆ CHOCOBO

Po odnalezieniu śladów Chocobo pojawi się ekran walki, na którym będzie widoczne Chocobo oraz grupa wrogów. Nie wolno ci zaatakować ani wystraszyć Chocobo, ponieważ ucieknie. Musisz natomiast zaatakować pozostałych wrogów. Kiedy ich pokonasz, Chocobo będzie do twojej dyspozycji.

Nie wszystkie Chocobo uciekają po zejściu z nich; część z nich pozostaje na miejscu. Istnieją również różne gatunki Chocobo, które można odróżnić na podstawie koloru: niebieskie potrafią poruszać się w płytkiej wodzie, zielone mogą przejść przez góry, czarne radzą sobie z płytkimi wodami, rzekami i górami, a złote są w stanie dotrzeć wszędzie.

ABY UŁATWIĆ CI ZADANIE...

Na początku gry masz 3 przedmioty Potion, jeden przedmiot Phoenix down i jeden Ether. Nie możesz korzystać z kulek *Materia*, dopóki nie dotrzesz do Midgar City.

Wysiadłszy z pociągu, obszukaj ciała dwóch strażników, aby otrzymać dwa przedmioty Potion. Skieruj się ku końcowi pociągu, gdzie zaatakuje cię kilku strażników. Pokonawszy ich, skieruj się w lewo, aby wyjść na zewnątrz. Teraz porozmawiaj z kolegami z zespołu (Biggs, Wedge i Jessie), po czym nazwij siebie i Barretta. Skieruj się ku północno-zachodnim drzwiom, a następnie udaj się do następnego pomieszczenia, aby znaleźć się w sercu elektrowni.

Porozmawiaj z Barrettem (który dołączy do ciebie), a następnie z każdym z członków AVALANCHE, aby otworzyć drzwi. Po otwarciu drugich drzwi skieruj się na prawo i wejdź do pomieszczenia, w którym znajduje się skrzynia ze skarbami (Phoenix down). Następnie wróć i wejdź do windy (najpierw porozmawiaj z Jessie). Uruchom windę wyłącznikiem ze strzałką.

Dojdź do schodów i przejdź przez lewe drzwi. Następnie zejdź za Jessie po drabinie. Kiedy się ona zatrzyma, przeszukaj strefę przed nią, aby odnaleźć przedmiot Potion. Zejdź w dół, mijając rury i zejdź po pobliskiej drabinie. Zanim skierujesz się chodnikiem w dół, zwróć uwagę na punkt zapisywania stanu gry.

W następnej strefie podnieś leżącą na ziemi kulkę Materia o nazwie Restore i przygotuj bombę. Włączy się alarm i przyjdzie ci się zmierzyć z gigantycznym skorpionem.

Wskazówki dotyczące walki ze skorpionem

Dobrze działa czar Clouda o nazwie Bolt. Nie martw się promieniem z symbolem nieskończoności, pozwól tylko Barrettowi atakować. Kiedy dokonacie dostatecznych zniszczeń, skorpion zacznie się trząść, a Cloud przemówi do Barretta. Od tej chwili nie należy atakować skorpiona. Wykurujcie się lub przygotujcie na atak skorpiona. Jeśli spróbujecie go teraz zaatakować, odpowie on niszczącym strzałem promienia lasera z ogona. Kiedy skorpion przestanie się trząść, do jego uśmiercenia wystarczy kilka ciosów. Otrzymacie wtedy pistolet szturmowy.

Masz teraz 10 minut na ucieczkę z elektrowni. Musisz wrócić do holu wejściowego, który ma kształt odwróconej litery T. Czeka w nim na ciebie jeden z członków AVALANCHE. Porozmawiaj z dziewczyną oczekującą na szczycie schodów i drabin. Namów ją, aby wskoczyła na ciebie, po czym wyjdźcie. Ponieważ Barrett zyskał po walce nowy pistolet, nie zapomnij o włączeniu go to wyposażenia. Rozmawiaj także z innymi członkami, aby w drodze powrotnej otworzyć parę drzwi.